

隨《遊戲誌》第68期附送／不另收費
ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作
© ARIKA CO., LTD. 1998
© CAPCOM CO., LTD. 1998 AL RIGHTS RESERVED
業務機戰隊 EX
ARCADE RANGER
第四期
最新最快
STREET FIGHTER EX 2
繼續報導
FIGHTING VIPERS 2
MARVEL VS CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～
AOU SHOW舉行前特別介紹
METAL SLUG 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2
STAR GLADIATOR 2
電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM
新到佳作
RACING JAM
BLAZING STAR
PUNCHI CARAT
HANDLE CHAMP
MEGATOUCH XL 5000
詳細介紹
～幕末浪漫～月華之劍士
協力：佐治／ZAC／小健健／KOTARO／HAJIME少尉／天草四郎時貞
隊員：紅戰士——阿葉／桃戰士——阿霧／黑戰士——阿基／藍戰士——阿塾／黃戰士——阿隊／神之黃香／霸王丸
鳴謝：夏日城／GAME ZONE／遊戲機城／DARKLANCER／SEPHIROTH／威利電子遊戲機有限公司

協力：ZAC／天草四郎 時貞／神之黃昏／霸王丸
鳴謝：威利遊戲機中心／威利電子遊戲機有限公司

製造商：CAPCOM 推出日期：近日推出
AD／FIG／2P

主持人：紅戰士——阿葉

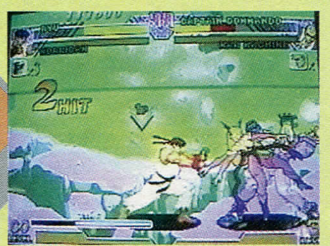
未出就知秘技嘅試玩特急速報！！

MARVEL VS CAPCOM~CLASH OF SUPER HEROES

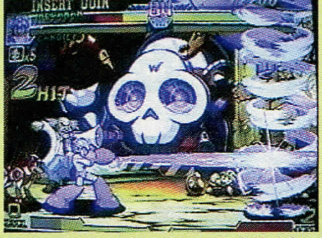
在上兩期我已經為大家刊出了全部角色的出招表了，不知大家有否試玩過呢？感覺如何？我就覺得今作（以下簡稱MVC）的「目押」（其實是連攜），比起上作《MVS》更加暢順，就好像第一作《XVS》一樣；這樣，相信是可以令到對戰中的投入感大大回升。在遊戲畫面方面，當然是更加精采啦！尤其是使出VARIABLE CROSS、HYPER COMBO及VARIABLE COMBINATION時，畫面的確是壯麗非常，不若現在就為大家説一下筆者在試玩後的感覺吧！

<不同角色的分別>

遊戲中除了有一大班MARVEL SUPER HEROES之外，CAPCOM的角色亦加入了一些遊戲經典人物，包括STRIDER（飛龍）、ROCKMAN（MEGAMAN）及MORRIGAN等等；STRIDER（飛龍）及早乙女 刃的攻擊特色，就是通常技的攻擊範圍比起其他CAPCOM角色為大；在ROCKMAN方面，他的攻擊方式的確很多，但首先是要取得ITEM，不過在於一隻格鬥遊戲來説，似乎是有點怪怪的了；至於《魔域戰士》的女主角MORRIGAN，「魅力」依然不減，而且她還乘繼了《魔域戰士》中特色，就是有投技失敗動作了，在這一個時候角色會處於一個硬直狀態，所以使用投技時要小心啊！當然，MARVEL的角色特點，依然是攻擊判定及範圍極大啦！



■看！MORRIGAN投技失敗了！



■ROCKMAN有許多不同方式的攻擊。

<隆MODE、拳MODE、豪鬼MODE>

在《MVC》中，《街霸》系列的拳及豪鬼雖然沒有出場機會，不過隆的一招MODE CHANGE（→↘↓↙←+P），是可以將招式的屬性轉換；若以中P使出，招式就會變成阿拳；若以重P使出的話，招式就會變成豪鬼（雖然樣子是殺意隆）；不過若想將招式轉回隆的話，大家不妨用輕P再使出這一招。拳MODE中除了必殺技與拳一樣外，還少不了拳的新超必——疾風迅雷腳；而豪鬼MODE，當然不乏阿修羅閃空、龍捲斬空腳及天魔空刃腳等招式。



■豪鬼MODE的阿修羅閃空。

<MORRIGAN的隱藏勝利姿勢>

當MORRIGAN了結對手後，只要立即緊按三個K，就會出現穿着時裝的勝利姿勢。




■你話我夠唔夠IN？

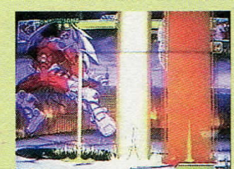
<SPECIAL PARTNER之謎>

遊戲中有限次數使用的SPECIAL PARTNER，人數共有二十位，現在就為大家揭開他們的身世之謎。（順序由左至右，然後由上至下）

1) 超戰士（世界末日）：利用光線鎗射出數下BEAMS；使用回數4次。
2) LOU&阿卡比（WONDER 3）：小妖精LOU會 橫向射出數支箭來攻擊敵人，而阿卡比則會放出火炎攻擊；使用回數8次。
3) 阿瑟（魔界村）：橫向投出三支鐵槍。出招比較慢，而當他被對手擊中後會半裸着身呢！使用回數8次。
4) 想鐘 崎（虹色町之奇跡）：她會射出一條SPARK BEAM向對手攻擊，特點是出招快及攻擊距離遠；使用回數7次。
5) 東風（STRIDER飛龍）：她會在斜上方跳到畫面的下方正中央，然後再跳到畫面另一方的斜上離開；使用回數9次。
6) DEVILOTTE公主與地獄大師&Dr.震栗（異度裝甲）：當召她們出來之後，她們會在一定的時間內爆炸，特點是防禦不能；使用回數5次。
7) ANITA（魔域戰士2）：緊隨着DONOVAN的孤兒；她會在後方跑出來，而且身旁還圍繞着各種奇怪的東西，就像BARRIER一樣；使用回數5次。
8) 魔法使PURE&老虎貓阿花（QUIZ · CAPCOM WORLD 2）：在上方突然跌下來的她，會呼喚出很多骰子跌下；使用回數5次。
9) MICHELLE HEART（雅里斯之翼）：她的攻擊方法，是放出一些3-WAY BEAMS，攻擊範圍十分大；使用回數6次。
10) THOR（MARVEL）：用雷鎚放出電柱，特點是攻擊範圍遠及判定高；使用回數7次。
11) CYCLOPS（X-MEN）：放出輕拳的OPTIC BLAST，出招快及攻擊力高是它的特點；使用回數7次。
12) MAGNETO（X-MEN）：發射超電磁BEAM的E-M DESTRUPTOR，出招十分快；使用回數7次。
13) STORM（X-MEN）：放出DOUBLE TYPHOON，不過判定弱，可能會被對手的飛道具抵消；使用回數6次。
14) JUBILEE（MARVEL）：放出PLASMA球，出招遲；使用回數8次。
15) ROGUE（X-MEN VS STREET FIGHTER）：先使出POWER DOWN PUNCH，然後再使出RISING REPEATING PUNCH；使用回數6次。
16) PSYLOCKE（X-MEN）：使出INFINITY SPECIAL的SIGH THRUST，出招及攻擊速度快；使用回數5次。
17) JUGGERNAUT（X-MEN）：使出JUGGERNAUT HEAD CRUSH，攻擊判定極大；使用回數3次。
18) ICE MAN（X-MEN）：投出巨大的冰塊由上方跌下；使用回數4次。
19) COLOSSUS（X-MEN）：利用POWER TACKLE撞向對手，使用回數5次。
20) US AGENT（MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER）：使用突進技CHARGING STAR撞向對手；使用回數5次。
21) SHADOW（MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER）：其中一個隱藏SPECIAL PARTNER，他會使出NASH的SOMERSAULT JUSTICE，但使用回數只得3次。
22) SENTINEL（X-MEN）：第二個隱藏SPECIAL PARTNER，攻擊範圍差不多是全畫面，攻擊力亦不俗；使用回數4次。

<最後BOSS——ONSLAUGHT>

最終BOSS——ONSLAUGHT是有兩個形態的，第一個形態時他會狂放超必，而第二個形態是會巨大化，在這時大家要向他的頭部攻擊，不過注意的是不要用亂舞系的超必，否則大家一定會十分後悔（？）。


■在第一形態時要在擋格後才向他進攻。



■第二形態時大家最好使出多HIT數的飛道具攻擊。



■爆機後可以看到十分有趣的ENDING。

<亂入事件終於發生>

只要大家以一局不輸的狀態，而盡量用「合體超必」了結CPU對手五次左右，就會有特殊的挑機人物出現；例如會有一個穿着LILITH顏色衣服的MORRIGAN，她的SOUL FIST變成了LILITH的SOUL FLASH，大家不妨試試啊！至於能否使用她呢？這遠是未知之數。但隱藏的兩位SPECIAL PARTNER，大家可以參閱秘技一欄。


■原來係好似LILITH嘅MORRIGAN~

製造商：SEGA
AD／FIG／2P



FIGHTING VIPERS 2

主特人：紅戰士—阿棐

《戰鬥毒蛇 2》的最新資料，火速報上！！

在上兩期的《遊戲誌》內，我已經為大家介紹了一些關於《FIGHTING VIPERS 2》的基本系統及與上集的分別。也許大家還覺得抓不到癢處吧。而來到今期，我就會為大家帶來關於《FIGHTING VIPERS 2》的最新資料。不要錯過！

他們就是新的「毒蛇」！！

在上兩期不是說過今集的《FIGHTING VIPERS》有兩位新人物加入的嗎？其實除了有兩位新人物加入外，上集的波士——MAHLER今回就會變成普通人物的給玩者使用。但，《FIGHTING VIPERS 2》有沒有其他的新角色加入呢？而MAHLER既已成為普通人物，那今集的波士又會是誰呢？

MAHLER

性別：男
年齡：22歲（吔，原來是這麼年輕的）
得意技：摔角技
性格：沈默寡言，富正義感及使命感（唔？！富正義感？！一個富正義感的奸角？）



EMI

性別：女
年齡：12歲
得意技：寢技
性格：外表活潑開朗，但其實骨子裏是冷靜及聰明的。

CHARLE

性別：男
年齡：17歲
得意技：單車技
性格：血氣方剛的傢伙，而且很討厭失敗。





系統追加解說

「GUARD & ATTACK」的下段變化！！

在上一集的《FIGHTING VIPERS》中，每個角色都有一種叫「GUARD & ATTACK」的招式。其實所謂「GUARD & ATTACK」，是角色在使出招式前，會有一段短暫的防禦時間。亦即是說，玩者可在輸入同一招的指令，就可把對手的攻擊格開，之後再立即進行反擊。情形就有點像《THE KING OF FIGHTER 97》草薙京的「鬼燒」。

而來到《FIGHTING VIPERS 2》，究竟「GUARD & ATTACK」系統又有甚麼變化呢？基本上上一集的「GUARD & ATTACK」之攻擊段數只會是中段或上段。而來到今集，玩者更可使出下段的「GUARD & ATTACK」！令遊戲變化更加大。



永遠的返彈下去吧！「GUARD & ATTACK」！

剛才也說過「GUARD & ATTACK」技是先把對手的攻擊擋住，之後再進行反擊。而在今集，若果對方用「GUARD & ATTACK」攻過來的話，玩者是又可用「GUARD & ATTACK」把攻擊擋住，再反擊。即是說，若果相方如此類推的不停用「GUARD & ATTACK」作攻、守的話，這個「互彈狀態」是可以直至永遠的……。

SUPER KO畫面公開！！

這就是EMI中了BREAN SUPER KO技的一瞬，是否很有迫力呢？





主持人：紅戰士——阿葉



製造商：CAPCOM 推出日期：未定
AD／FIG／2P

STAR GLADIATOR2~NIGHTMARE OF BILSTEIN 星鬥士2

不知大家是否記得CAPCOM的第一隻3D格鬥遊戲《STAR GLADIATOR星鬥士》呢？記得當其時在街機推出的時間，大約是《少年街霸2》推出後不久，雖然在當時這遊戲很快便消失於各大遊戲機中心，不過當PlayStation版推出，這遊戲就立即受到各大機迷留意，因為它不論是畫面及娛樂性，都有着一定的實力，而且在PS版中還增加了一個全新的角色——BLOOD，這的確可以吸引到更多玩家購買。

在97 AM SHOW中，CAPCOM將第二集《STAR GLADIATOR 2~NIGHTMARE OF BILSTEIN》的宣傳畫面公開，記得當其時本刊亦有向各位讀者首度刊出宣傳畫面的片段；於近日，CAPCOM公開了最新的遊戲畫面，所以我們亦為大家分析一下新一集的變更點會是變成甚樣。

<< 故事簡介 >>

一年前，眾星鬥士集合力量，終於將第四帝國的皇帝——BILSTEIN擊倒，第四帝國亦得以殲滅。

到了今天，BILSTEIN的亡靈再一次出現，於是地球聯邦軍便派遣軍隊到第四帝國所在的星球調查；但在途中他們受到神秘的武裝敵人襲擊。其中的一個生還者透露，這一班神秘的敵人，是擁有第四帝國的徽章的。

由於事態嚴重，於是星鬥士亦再一次結集起來。



<< 新舊系統介紹 >>

<PLASMA COMBO> 在上作的PLASMA COMBO，是十分像《餓狼傳説REAL BOUT》中的COMBINATION，同樣是順着特定的法則去按攻擊鍵，就可以使出一連串的攻擊動作，而且依着不同的法則，就會有不同的攻擊點，從而可以上下上下段地交替攻擊，令對手難以抵擋；不過於今集之中，這PLASMA COMBO是可以接駁連變技的，但詳細的使用方法，到現在還未公佈。

<PLASMA REVENGE> 與上一集應該是沒有太大改變，當使出的時候會有一度力場包圍自己，當這一個時候對手向你攻擊的話，你就會自動向他作出反擊，是一招當身技巧。

<PLASMA REFLECT> 同樣是上作的系統之一，PLASMA REVENGE的上級版，性質與PLASMA REVENGE大致相同，不過它並不會自動反擊，換過來的是令對手作出一個硬直狀態，若能把握這一個時機，就可以隨意使出更強的招式，重創對手。

<PLASMA FIELD> 於今作中新加的系統，當這一招一經發動，兩人會在一定的時間內進入另一個空間，而你的招式特性亦隨即大副上昇。

<<RING OUT NO MORE>>

另一個變更點，就是沒有了上集的RING OUT（跌出場），這不是有點像《鐵拳》嗎？

<< 攻擊方法顯示 >>

在上集中的攻擊按鍵顯示亦刪除了，換來的是一行LEVEL BAR，但真正的作用到現時來説還未明朗，由於上集是沒有超必一回事，難度是使出FINAL ATTACK的條件？

<< 新舊角色 >>

在上作的角色中，大部亦作出保留，令今作的基本角色多達二十二名，其中包括上集主角神崎 隼人(HAYATO)、女角JUNE、土星藝人SATURN、賞金獵人GAMOF、鬥牛勇士GERELT、殺人機器VECTOR、鳥人ZELKIN、魔法師GORE、復仇者BLOOD及第四帝國皇帝BILSTEIN。至於新人物方面，有遺傳了BILSTEIN基因的RAIN、樣子與上集2P色神崎 隼人一模一樣的B.HAYATO、小丑似的PRINCE、招式極似GORE的LUCA、半人半機械的SHAKER、白虎(BYAKKO)、CLAIRE及OMEGA等等，當然還有數位新人物。但上集擁有恐龍遺傳因子的RIMGAL，在今作中就失去了影縱。不可不提的，就是筆者記得在AM SHOW中看到的宣傳片段中，曾看見上集隱藏角色河童(KAPPAH)的出現，如無意外，牠亦會是今作的隱藏角色之一。



製造商：SEGA
AD／FIG／2P

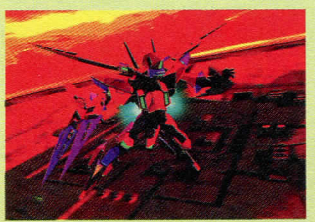
電腦戰機
VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM

主持人—紅戰士：阿葉

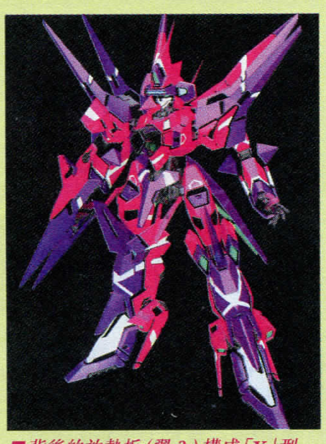
在2月18日的AOU SHOW中《電腦戰機VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM》(以下簡稱《VR.O.T.》)毫無疑問是最值得注意的大作之一。而現在就為大家送上最新的情報吧！

唯一可變形機—— CYPHER！

日本方面最新公開的新機種，而且是現時已公佈機種中唯一擁有變形能力的。外觀、構造和武裝和前作00a0年代(今集是00a4年)的VIPER-II非常相似，不過據説並非其直接後繼機，那實際是……？



■VIPER-II在設定中已是四年前的舊型機



■背後的放熱板(翼？)構成「X」型



■CYPHER的TULBO SHOT之一，有如《PLANZER DRAGOON》中的誘導激光一樣。

VIPER SERIES 的延續？



基本操作——承繼前作！

根據資料顯示，這個完成度56.9＋α%的版本已改回和前作較接近的操作方式，放棄了「同時按兩邊TURBO鍵為防禦」的操作。而且同樣不能用作防禦武器射擊，只能減輕格鬥攻擊的損害。而DASH方面，前作在DASH後須輸入「反方向動作＋TURBO鍵」才能停下(DASH CANEL)，而《VR.O.T.》則簡化為「再按一次TURBO鍵」便可，無須理會方向問題。不過要注意的是如果在DASH途中按下攻擊鍵(DASH攻擊)，便和前作同樣不能作DASH CANEL

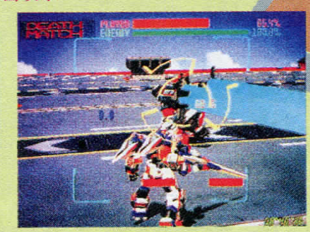
新系統—— QUICK STEP、空中DASH！

在《VR.O.T.》中新加入了「空中DASH」這個動作，能令VR(Virtualroid)在空中作空中加速、轉向等動作，而且是如RAIDEN那類重型機亦可使用的基本操作，令其空中動作更靈活，大大改善了前作此類機體在空中時的弱點。另外在地上戰方面，和前作同樣地，在接近敵機時便會進入「雙重鎖定DOUBLE LOCK-ON(以下簡稱W- LOCK)」模式，而在《VR.O.T.》中這時除可使用破壞力比一般武器強的格鬥攻擊外，亦可使用一項名QUICK STEP的特殊移動，可以敵人為軸心向左或右高速移動，避開敵人的攻擊，不過詳細使用方法仍未清楚。





■在垂直跳躍後可向斜前方方向移動，甚至作出攻擊



■即使面對RAIDEN近距離的鐳射砲攻擊，亦可從容避過並予以重擊！

操作一覽(初級)



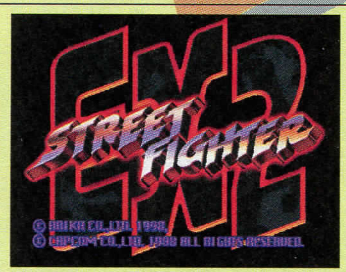
前進／後退	↑↑／↓↓
斜向移動	↖↖、↘↘、↙↙、↗↗
水平移動	←←、→→
DASH	推任何方向＋TURBO鍵
空中DASH	跳躍上昇中推任何方向＋TURBO鍵
原地轉向	↑↓、↓↑
跳躍	←→
防禦	→←

基本攻擊及系統快將陸續送上，密切留意！



鳴謝：DARKLANCER

製造商：ARIKA
AD/ FIG/ 2P



主持人：紅戰士——阿葉

又有舊人又有新人 STREET FIGHTER EX2

最新資料速遞

大家都知道ARIKA將會推出《Street Fighter EX 2》，但究竟這遊戲會有甚麼？我阿葉現在就為大家送上最最最新的資料。

新人物，一定有！



■BLANKA的「人字腳」

原來，ARIKA已於98年1月22至25日在日本某遊戲機中心為《STREET FIGHTER EX 2》玩，從目擊者的口中，我們得知了以下的事實：今集除了畫面比上集更漂亮之外，亦會加入不少過三名新人物及新的系統。先講新人物吧，今集已知的新人物繼有七瀨(NANASE)、BLANKA(《街霸II》的「怪獸」)、DHALSIM(「印度佬」)及一個叫SHARON的女孩，據説她和BLAIRE有些關係，而招式上亦很相似。

舊人物，仲保留？

從試版中得知，今集的舊人物只有阿隆、阿KEN、春麗、GUILE(「軍佬」)、ZANGIEF(「蘇聯佬」)、北斗、D.DARK、SKULLOMANIA及C.JACK。但ARIKA表示，因該試玩版尚未完成，所以「人物未齊」，至於還有甚麼人物可以用呢？ARIKA則表示「無可奉告」，但坊間估計會有BLAIRE、豪鬼、GARUDA、SAKURA，甚至是《街霸III》的人物。



■阿隆的招牌動作　■仍然是這兩師兄弟擔正

新系統，乜解救？

今集加了一個新的系統叫做「EXCEL」，玩者只要在地上或空中按輕拳＋中腳／輕拳＋重腳／中拳＋重腳／輕腳＋中拳／輕腳＋重拳／中腳＋重拳便能使出，但會消費一個SUPER能源棒。「EXCEL」的用法和《STREET FIGHTER ZERO 2》的「ORIGINAL COMBO」相似，在使出後，玩者可隨意連續以必殺技駁必殺技(例：波動拳→昇龍拳→龍卷旋風腳)、拳腳招駁拳腳招，又或拳腳招駁必殺技，相信同樣亦會有時間限制。ARIKA表示，「EXCEL」與「ORIGINAL COMBO」是有分別的，至有何不同，大家就要走着瞧了。



■這是BLANKA的「EXCEL」嗎？

舊系統，有改良？

在上一集為人津津樂道的「GUARD BREAK」，在今集有一點點的改良，就是可以在平時的攻擊中使出(例：跳前重拳→蹲下重拳→GUARD BRAEAK)，這樣就能使那些「死擋派」露出破綻了。今集的使出方法與上集一樣(輕拳＋輕腳／中拳＋中腳／重拳＋重腳)，同樣亦會消費一個SUPER能源棒。另外，有一種稱為「CANCEL BREAK」的系統，玩者可在使出拳腳招、必殺技或SUPER時使出「GUARD BREAK」，以防連招被擋格後遭對手反擊。

招招都唔同

今集每名人物的招式上都有不少的改動，當然亦都會加入新的超必殺技啦。以下就是其中一些變更點：

阿隆多了「真・昇龍拳」這一招3-LEVEL的SUPER。
KEN多了「疾風迅雷腳」這招SUPER，可在使出時輸入↓↙←＋腳令其強行停止；而他的龍卷旋風腳不用再連續輸入數次指令，輸入一次便夠了。
春麗多了一招SUPER——霸山天昇腳(↙儲↘↙↗＋腳)。
GUILE多了一招叫SONIC BOOM TYPHOON的SUPER，相信招式和CHARLIE的SONIC BREAK一樣。
ZANGIEF多了一招叫RUSSIAN SUPLEX(近敵時控桿轉一圈＋腳)的必殺技。
DHALISM的招式和《STREET FIGHTER EX PLUSα》(PlayStation版)一樣，但多了一招叫YOGA CATCH的必殺技。
D. DARK多了一招叫KILL-WIRE的必殺技及一招叫EX-PROMINENCE的SUPER(用大炸彈丟向對手)。
SKULLOMANIA多了兩招SUPER——SKULLO ENERGY及真・SKULLODREAM
C.JACK多了一招叫GRAND SLAM CRUSHER的SUPER。
BLANKA的招式和《SUPER STREET FIGHTER II TURBO》時一樣，但又多了兩招SUPER——JUNGLE BEAT及BEAST HURRICANE。

少少禮物，不成敬意

雖然遊戲要到3月才推出，但我現在就為大家送上BLANKA及DHALISM的基本出招表，希望大家喜歡。(○為SUPER)

BLANKA
ELECTRIC THUNDER：連按拳掣
ROLLING ATTACK：←儲→＋拳
BACKSTEP ROLLING：←儲→＋腳(可按住腳掣儲勁)
○GROUND SHAPE ROLLING：←儲→←→＋拳(可按住拳掣儲勁)
○JUNGLE BEAT：←儲→←→＋腳
○BEAST HURRICANE：空中↓↘→↓↘→＋拳

DHALISM
YOGA FIRE：↓↘→＋拳
YOGA FLAME：↓↙←＋拳
YOGA BLAST：↓↙←＋腳
YOGA CATCH：↓↘→＋腳
○YOGA INFERNO：↓↘→↓↘→＋拳
○YOGA LEGEND：↓↙←↓↙←＋腳
○YOGA DRILL KICK：空中↓↘→↓↘→＋腳

鳴謝：夏日城遊戲機中心



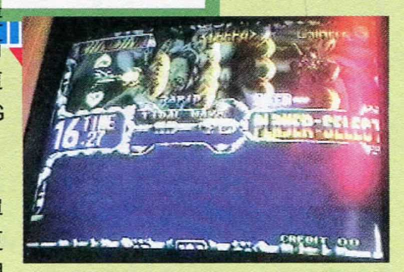
製造商：YUMEKOBO　推出日期：已推出
AD／STG／2P

BLAZING STAR

主持人：黑戰士——阿基

最近在街機中有一隻SNK代理的STG推出，而且它的可玩性亦十分高，這隻遊戲就是《BLAZING STAR》了。

遊戲中的玩法，除了有儲砲之外，只要連按射彈鍵，就可以令射出來的彈更加強，而且威力亦有三個LEVEL變化。



■這就是選機畫面。

<< 道具介紹 >>



POWER UP：

可以令武器的攻擊LEVEL增強一個階段。



BONUS JEWEL：

獎分的道具，最多可以獎81560分。



LUCKY PANELS：

在取得全部５個之後，過版時可以獎得更多分數。



RATE UP ANGEL：

當取得了這一個道具之後，攻擊特定敵人時，威力可以增加兩倍。



DECOE：

2P時才會出現的道具，性質與BONUS JEWEL相同。



STERS：

2P時才會出現的道具，性質與DECOE相同。

<< 連按的變化 >>

之前説過若連按射彈鍵的話，就會出現射彈的威力變化，只要連按得越快，增加的威力亦會遞增。



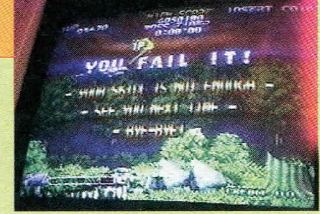
■不停地連按吧！



■射彈的威力增強了許多。

<<BOSS 戰 >>

在BOSS戰中，大家可以看見上方有一個限制時間的，大家可以選擇將BOSS擊倒或待時間夠而讓它離開。



■限定時間內未能將它擊倒的話，它就會離開。

<< 四架戰機 >>

遊戲中一共有四架戰機可以選擇，而四架戰機都各有不同的長處，有些是着重威力，有些是能夠作　大範圍攻擊，在選擇機體的時候可以隨自己的喜歡。



■這一架戰機在儲砲後威力實在是強橫。



■而這一架戰機在儲砲後，擊中敵人時會有光球出現，攻擊範圍亦十分大，對付BOSS的確是上佳選擇。

<<BOSS 介紹 >>

STAGE 1~THE DESERT OF GRAND SHELL~



■第一版BOSS除了會放出一連串子彈外，還會放出許多散彈，小心避開它們吧！地上出現的火柱亦不要接近呀！



■在它頭頂部份，亦會放出光球。

STAGE 2~THE ROUTE OF NEMESIS~



■這一版的BOSS會放出LASER一條，這時立即往最下方走。



■然後它會轉動身驅，亂射出大量散彈

STAGE 3~THE DEMON'S RING~



■一開始它會放出許多3-WAY光線。



■當它下身閃出綠光，就會放出三條電光。

鳴謝：GAME ZONE／威利電子遊戲機有限公司

主持人：黃戰士—阿隊

製造商：KONAMI
AD／RAC／1～8P

終於有得玩 RACING JAM

一介紹完就到港

在上期，我已為大家介紹了KONAMI這隻最新的賽車遊戲《RACING JAM》，想不到這遊戲竟在農曆新年前到港，實在是各位車迷的天大喜訊。今期，我會為大家詳細介紹一下這遊戲的「GYMKHANA賽道」，希望有助大家「品嘗」這隻新到賽車GAME。

重點介紹「GYMKHANA」賽道

或者有朋友會問：「甚麼是GYMKHANA賽道？怎樣玩的呢？」起初我也不知道，但經過我「實地試車」後，終於可以十分具體的為各位介紹這「GYMKHANA賽道」了。其實，「GYMKHANA賽道」可以說是「超上級」的計時賽。玩者在可在四條不同的「GYMKHANA賽道」中揀一條來玩。在選定賽道後，便要從18架名車中揀一架來玩；揀定你的「心水車」後，便會進入設定畫面，亦只有「GYMKHANA賽道」才有這個畫面。玩者可以依照自己的需要來為愛車作出各方面的調較，例如避震的軟硬度。在設定完之後，便正式開始賽事。在賽道上，只有玩者的車在繞圈，電腦會計時記錄玩者的最快圈速，玩者有兩次機會。看似很悶，但難度很高。因為在賽道的兩旁都放置了一些「雪糕筒」，玩者要以不碰到「雪糕筒」為原則，以最快的速度繞圈，加上賽道十分多彎位，而且有很多都要「甩尾」才可「安然過渡」的，所以若玩者沒有一定的技術，都休想能拿取好成績。我玩過一次之後都立即轉回玩普通賽道了〔←冇大志〕……


■要在「雪糕筒」間通過


■之後便會在完成後加你秒數……



■若碰到「雪糕筒」電腦便會「記住你」……


■就算普通賽道，都會有一些要玩者拉HAND BREAK「甩尾」的彎位的

名車大匯演！

在《RACING JAM》中，總共有六大車廠的名車任你揀，六大車廠包括：HONDA（本田）、TOYOTA（豐田）、NISSAN（日產）、MAZDA（萬事得）、MITSUBISHI（三菱）及SUBARU（「掃把佬」）。而每間車廠更會「派出」旗下名車三輛，即共18輛名車，供玩者選擇。名車包括：NSX-S（HONDA）、CIVIC SIR-II（HONDA）、FTO GPV version R（MITSUBISHI）等等，實在能滿足愛車之士。


■有四條賽道可以揀


■可自行調較愛車



■電腦會記錄玩者兩個圈的成績


■畫面中的大箭咀是指示玩者終點在何方的



主持人：桃戰士─阿霧



製造商：KONAMI
AD／PUZ／2P

用軚盤玩PUZZLE GAME!!
HANDLE CHAMP

好玩趣味板的第二作！

大家有沒有玩過《SUPER BISHI BASHI CHAMP》？不知道是哪個遊戲？那你們應記得有一個叫做《超級比西把希冠軍賽》的智力遊戲吧？即是那個日本出，但又有中文做字幕，又有男聲以廣東話做旁白的那個遊戲呀，玩之前會有人説「解説～」的呢！記起了吧？因為這遊戲的反應不錯，所以她的「生父」KONAMI為她推出了第二集，叫做《HANDLE CHAMP》。

小小心得 不妨一知

因為遊遊戲有中文說明，所以我不會在這裏為大家介紹玩法。但我對這遊戲總算有小小心得，所以我便拿幾個迷你小遊戲來和大家分享一下，亦希望能幫到初玩的玩者們。

絕壁！攀登高樓大賽！！

左右轉動軚盤來令到大猩猩在限時內攀到高樓的天台。若想令大猩猩的攀爬速度加快，轉動軚盤時只需輕輕地快速左右轉便行。切記不可「摙到盡」。因為轉幅越大，速度反而越慢。此方法亦都適用於「暴走！火箭可樂大賽！！」。



■只要輕輕地快速左右轉動軚盤……



■便能輕鬆地於限時內完成

■這個方法亦適用於「暴走！火箭可樂大賽！！」

加油！吹到爆為止大賽！！

在限時內快速地踏腳踏，直至畫面中的氣球慘被吹爆為此。假使大家平時有「印腳」的習慣，那便對完成這個迷你小遊戲有一定幫助。若各位沒有這個習慣（或嗜好）的話，那便要在踏腳踏時拼命踏它的下半部，即接近自己的那邊。如果踏它的上半部，很可能在完成時會出現「腳仔賣老抽」的症狀……另一個方法，當然就是踎底身用手拍佢啦……



■只要拼命的踏腳踏的下半部……



■便能輕鬆地過關……



■亦可取得好成績

今集有甚麼？

基本上，《HANDLE CHAMP》和《超級比西把希冠軍賽》的玩法一樣，同樣是「滿載迷你小遊戲」，不過今集大家不只要拍掣（雖然機會比較少），並要用軚盤及腳踏來玩，真的有如一個「全身運動」一樣～～。另外，在上一集中，若玩者完成了全部的迷你小遊戲後便會「GAME OVER」，但今集若大家完成了總共17個迷你小遊戲後，便能自由選擇自己喜歡的迷你小遊戲來玩，直至閣下所餘下的「軚盤」全部失去為止（開始時玩者是有三個「軚盤」的，若玩者過不了關，便會被扣去一個「軚盤」。當玩者的所有「軚盤」都被扣去後便會「GAME OVER」）。



■完成所有迷你小遊戲後便可隨心所欲的玩了

發射！人肉砲彈大賽！！

以軚盤控制發射方向，踏着腳踏來控制發射距離，按掣來將「人仔」（小叔）射到畫面中會移動的「大叔平台」上，若能在限時內將某個數量的「人仔」射到「大叔平台」上的話便算過關。首先只需踏着腳踏不放，再以共中一隻手連按發射掣；若聽到「叮叮」聲，即表示「人仔」已被射到「大叔平台」上，那便只需保持這幾個動作便行。當一聽不到「叮叮」聲時便應立即轉動軚盤，直至再聽到「叮叮」聲為止。記着，在轉動軚盤時的轉幅不要太大，因為那「大叔平台」是逐少逐少移動的。



■踩實腳踏不放就一定能將「人仔」射到「大叔平台」所在的距離



■就算射不中也不會扣分的。放心射吧！



■只要轉軚盤的手夠定的話，便能輕易過關

恭喜！金銀財寶滾滾來大賽！！

只以軚盤左右移動來控制畫面中的寶箱接着「從天而降」的金幣。在限時內接到某個數量的金幣便算過關。基本上只要玩者的手夠定便能過關；但不得不提的便是那些掉下來的金幣雖是成「垂直條狀」，但並不是成直線的。所以玩者在接金幣時要隨着金幣的排列而慢慢的向左或右移，方能將全部的金幣接着。另外，在跌完金幣時會有一粒大寶石掉下來，記着要接住它，因為那粒東西不只值幾個金幣的！



■上面的金幣是靠左的……



■所以便要微微轉左來接住它



■若接不到這粒寶石，可能就會因此而不夠數過關



鳴謝：遊戲機城

製造商：KONAMI
AD／PUZ／2P

主持人：桃戰士—阿霧

泡泡龍方塊撞磚版？PUCHI CARAT

TAITO的創新撞磚遊戲

我們在第58期遊戲誌中也曾介紹過這個遊戲。今次，我會為大家更進一步講解一下這個十分創新的遊戲。

有幾個模式玩

《PUCHI CARAT》總共分為「PLAYER」、「PLAYER VC COMPUTER」及「PLAYER VS PLAYER」三個模式，其中「PLAYER」及「PLAYER VS COMPUTER」更分為三個不同難度（「BEGINNER」、「MIDDLE」&「EXPERT」），保証可滿足各「初哥」及「老手」。在「PLAYER」模式中，玩者要從12名人物中選一名來開始，並以消去一定行數的方塊為目標（「BEGINNER」要消50行方塊、「MIDDLE」及「EXPERT」均要消200行方塊）。若者玩「PLAYER VS COMPUTER」，首先亦都要選人物來開始，然後就要和12名電腦對手對戰。勝利後就會出現玩者所選用那人物的ENDING。而「PLAYER VS PLAYER」則和其他的方塊對戰遊戲一樣，玩者要與另一位玩者對戰，採取三盤兩勝制。



■有三個模式

■共有12個人物



■「PLAYER」模式只是玩者一個人玩……

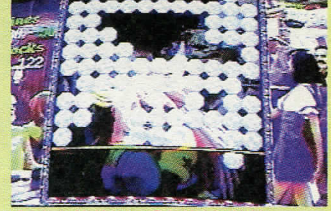
■玩完「PLAYER VS COMPUTER」便會出ENDING

遊戲規則：

1.以撞磚的方式將畫面上方的方塊消去，直至完成一定數量的行數為止（「PLAYER」模式適用。）。
2.可無限次失手（接不到用來撞磚的「小丸子」），但每一次失手會立即加多5行方塊（各模式合用）。
3.每彈5下，畫面便會多一行方塊（各模式合用）。
4.若方塊越過「底線」便算輸（各模式合用）。




■一失手便會立即加多5行方塊



■當方塊越過了「底線」便算輸

玩後心得

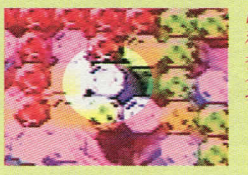
雖然《PUCHI CARAT》看上去似乎與其他撞磚遊戲大同小異，但其實不盡相同。首先就是規則3。基本上，若玩者每彈一下只能消去一至兩粒方塊的話，根本就來不及將出現的方塊消去。所以最好的方法，就是盡量將一大堆一大堆的方塊擊落。如何能做到呢？原來，《PUCHI CARAT》和泡泡龍方塊一樣，若幾個堆在一起的方塊和另外那些方塊的接觸點只得一粒方塊的話，若玩者消去位於接觸點的那粒方塊，便能將那一堆方塊擊落。然而，在泡泡龍方塊時玩者可以自行調較射泡角度；但要在撞磚遊戲中調較「小丸子」的角度就有一定難度了。另外，玩者是要靠一些在畫面中出現的道具來助自己消方塊的。道具共有兩種：令到畫面中相同顏色的方塊一起消失的方塊及令到畫面中所有方塊同時消失的方塊。這兩種方塊可說是消方塊的「靈丹妙藥」，各位一定要好好把握啊。



■若擊中那「一粒方塊的接觸點」……



■便會擊落「一大抽」方塊



■可消去同色方塊的道具方塊



■可消去全部方塊的道具方塊

鳴謝：遊戲機城

主持人：桃戰士——阿霧

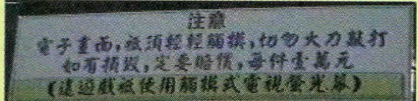
製造商：JUBILANT SUCCESS LTD
推出日期：己推出　AD／ETC／2P



MEGA TOUCH XL 5000

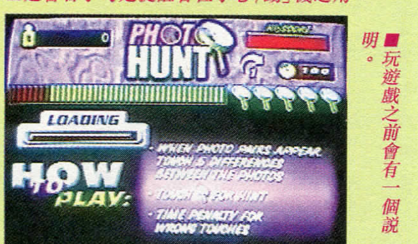
在最近街機推出了一隻TOUCH SCREEN的遊戲，這一隻遊戲由於有多種遊戲可供選擇，而且可以雙打，所以吸引到不少情侶雙雙地去玩。

至於這一部遊戲機的來價亦十分貴，大約一萬元港幣左右，所以亦不是太多機鋪有這一部機，可能怕被一些機民弄壞吧？！



■這警告字句是提醒各位小心「錫」機之用。

這是一隻以電腦底板而成的遊戲，所以大家有時可以看見有LOAD碟的情況；至於這一隻遊戲中有二十多隻遊戲可以選擇，不過大多數地方都只有五隻遊戲左右供選擇，以下將會為大家介紹一下其中幾隻遊戲。



■玩遊戲之前會有一個說明。

《PHOTO HUNT》

這一個遊戲是要在兩張照片之中尋找出五個錯處出來，當一找到不同的地方，就立即用手指向其中一張照片的某一個錯處，成功的話就會有一個圈圈出現；不過若一指錯地方，時間就會減少。若你能夠打破最高紀錄，在簽名後就可以免費玩多一局。照片上方的BAR是時間計，在右方的放大鏡是可以助你找出一個不同地方，但這也是會損耗一點點時間的。



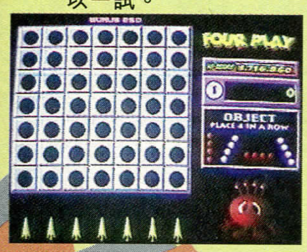
■左方的照片中，建築物中間有一個小塔的；



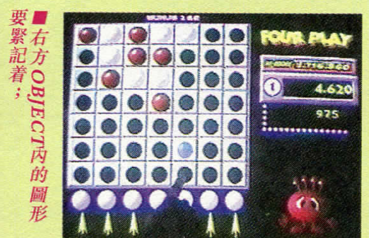
■指一指它吧！出現了圈圈就化表成功，但還有三個錯處要找。

《FOUR PLAY》

這一個遊戲，你所控制的是藍色棋，CPU就是紅色棋，而你要依照一開始OBJECT內的圖形，在棋局中完成兩款其中一款圖形，這就可以取勝；但若果CPU完成OBJECT中紅色兩款圖形的其中一種的話，你就算輸。代表CPU的紅魔鬼上方的數字，就是下棋的限定時間。這一隻遊戲是適合夠腦力的朋友玩，有興趣可以一試。



■右方OBJECT內的圖形要緊記着；



■然後便找機會完成藍色的圖形，但記得小心CPU所下的棋啊！

《11 UP》

這一隻遊戲是要利用三組牌最下方的牌，再加上派出來的牌，計出有何方法將點數加起來是11點，十分簡單。但當沒有辦法的時候，便按下NEXT CARD，將派出來的牌換走。當已經不能再按NEXT CARD，而且又不能再加到11點的話，便按下TAKE SCORE過版。


■點數加起來要合共11點。


■有牌加到11點的話，按NEXT CARD啦！

《TAKE 2》

這一隻遊戲更加簡單，只要利用下方的牌及上方最底的牌，找出同一PAIR或相連的牌（如下方的牌是J，便要找10、J或Q）。同樣地，當沒有牌可以取的話，就可按下NEXT CARD，換另一張牌。當已經不能再按NEXT CARD，而且又不能再找到一PAIR或相連的牌，便同樣按下TAKE SCORE過版。

■這兩隻J便可以。

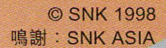

■相連的牌也可以的啊！按7及8吧！

《MATCH UP》

這一隻對對牌遊戲相信無人不識了；一開始會有四種題材給大家選擇，包括汽車（CARS）、怪東西（WACKY）、娛樂（ENTERTAINMENT）及運動（SPORTS）。當選擇了題材後，便可以看一次相片的擺位，很快它就會反轉，這時大家就靠記憶找出每PAIR相同的相片。


■開始時可以看一會相片的擺位；


■然後找出相同的相片。





製造商：SNK
AD／SNK／2P

主持人：藍戰士——阿塾

METAL SLUG 2

好玩動作遊戲最新畫面大量公開！

名作第二彈！

約兩年前，SNK推出的《METAL SLUG》可謂難得的一隻好玩動作遊戲，今年，SNK為她推出新的一集《METAL SLUG 2》，並預計會在98年2月推出，各位喜歡《METAL SLUG》的朋友，相信很快便可玩過夠了。


■今集多了兩個女性人物呀！

新的東西

今集除了保留了《METAL SLUG》的優點之外，SNK更為《METAL SLUG 2》加入了一些新元素。例如加入了兩名女戰士ERI及FIO，還有大量的「交通工具」，包括上集已有的坦克車，還有飛機、機械人，甚至駱駝！而今次的舞台，分別有沙漠、遺跡、鐵路等等，合共有6版，相信一定會很有趣。順帶一提，今集的操作方法基本上與上集一樣，「老手」的玩者固然不會不習慣，甚至連新玩者亦都會很易上手。98年2月便有得玩了，是否很期待呢？現在我便刊登一些有關《METAL SLUG 2》的遊戲畫面作為送給大家的見面禮吧！



■但單看這個畫面就真的雌雄難辨……


■新的敵人……會「咬人」的……看來很強呢！


■怎麼會有木乃伊的？



■背景看來像中東地方……難道玩「波C灣戰爭」？

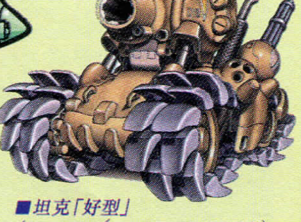

■「中東」的武器真強啊……看清楚點，怎麼會有駱駝騎的？


■民居居然是炮台……

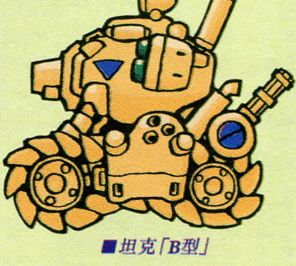
今集的「交通工具」

■「人型」兵器
(SVX-15D SLUG ROID)


■可愛的戰機
(SV-F07V SLUG FLYER)


■坦克「好型」
(SV-001／II METAL SLUG)

■「不忍心騎」的駱駝
(SV-CAMEL CAMEL SLUG)


■坦克「B型」

■坦克「A型」



製造商：SEGA 推出日期：今年春季預定
AD／RAC／4P



主持人：黃戰士——阿隊

SEGA RALLY 2 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

期待已久的遊戲《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2》終於快將推出了，當然，底板是使用MODEL 3啦！這一塊可以每秒鐘處理一百萬個立體多邊形的底板，令到新一集《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》的畫面更加美麗及更加真實；至於氣象轉變方面，亦是造得非常真實，尤其是下雪及遇上大霧，大家有機會一定要細心留意。而我們將會為大家刊出最新的畫面圖片給大家，「頂頂癮」吧！

機殼方面

今作中與《RACING JAM》一樣，加入了HAND BREAK，大家可以利用它來作「甩尾」之用，尤其是一些較急的彎，而且不論大機或細機，都同樣是有這一個HAND BREAK的。另外更有防撞架及16：9的螢光幕，可想而知迫真程度有多少呢！？



■這就是新的機殼

車種方面

在車種方面，今作的車種暫時來說一共有六架，其中有FORD ESCORT WRC、TOYOTA COROLLA WRC、LANCIA STRATOS HF、SUBARU IMPREZA WRC'97及LANCER EVOLUTION V，至於另一架就尚未有資料。



■選車畫面



■FORD ESCORT WRC

■LANCIA STRATOS HF

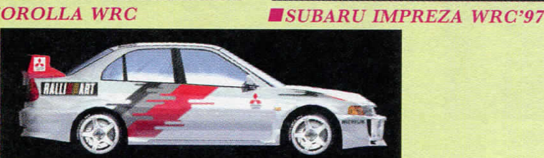


■TOYOTA COROLLA WRC



■SUBARU IMPREZA WRC'97





■LANCER EVOLUTION V



賽道方面

於這一集當中，當然不少得新賽道的加入；由資料所得，起碼有四條賽道，分別有沙漠（DESERT）、沿海區（RIVIERA）、森林（FOREST）及雪地（SNOWY）。



■初級賽道——沙漠



■中級賽道——森林



■上級賽道——沿海區



■超上級賽道——雪地



主持人：紅戰士——阿葉

AD/FIG/2P　　製造商：SNK
推出日期：已推出　　容量：474 M

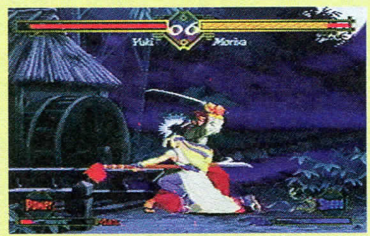
幕末劍客浪漫譚～第四夜～



技巧要點～系統補足・活用編～

◆防禦彈特殊判定

在最初介紹遊戲系統防禦彈當中，曾講及上段防禦彈乃對應站立防禦之技，而下段防禦彈則對應蹲下防禦之技，然而上段防禦彈亦對應中段屬性的攻擊，但有一點要注意的是，全角色共通的中段技（B＋C）判定是較為特殊，上段通常技、上段必殺技和下段必殺技防禦彈皆能成立，所以在對戰時亦可以以下段必殺技防禦彈對手的中段技攻擊。



■下段必殺技防禦彈亦能對應系統中固有的中段技

此外遊戲中有部份必殺技，如當身和飛道具等技，必殺技防禦彈判定並不能成立，而且徒手時角色自方亦不能使用防禦彈。還有，由於對空防禦彈成立有一定時間的限制，對於前方的空中攻擊有先讀成份，反之對應背中攻擊時間則較為配合，若然對手主要以背中攻擊，使用防禦彈對空就會有意想不到之效果。



■其中一例，斬鐵的氣孔砲並不是飛道具系必殺技，所以必殺技防禦彈判定便能成立



■以對空防禦彈集中應付對手的背中攻擊

◆中段技・連殺斬

中段技乃全角色共通的固有系統，當中只有部份角色、劍質、特定情況下方能CANCEL。然而「力」和「技」的劍質狀態中，「力」劍質的中段技被對手擋格後，由於劍質限制技不能CANCEL，所以會出現硬直時間。相反「技」劍質因為設定持有技CANCEL效果，除神崎十三外，全角色之中段技被擋格後亦能往各種必殺技，此外更可接上遠距離重斬（→＋B），造成相類連殺斬之效果。



■「力」劍質的中段技被對手防禦後會出現硬直



■「技」劍質的中段技被防禦後除了可以使用必殺技解除硬直時間之外，更能以遠距離重斬推開對手，使其不易反擊

◆「力」與「技」上的劍質量差異

或許專於一種劍質的玩者未必能夠發現，其實「力」與「技」劍質GUAGE所增加量是有所差異。即使是相同的通常技和必殺技，不論擊中或被擋格與否，「力」劍質比「技」劍質GUAGE量有壓倒性地增多，雖然如此，但「技」劍質持有的技CANCEL和連殺斬系統，則相對地彌補不足。



■「力」劍質所增加的GUAGE量是「技」劍質的三倍

◆亂舞奧義・秘劍亂舞

在亂舞奧義發動後的限定時間當中，通常技和必殺技會消耗劍質GAUGE量中的時間，反之被對手防禦，劍質GAUGE時間消耗速度則會較慢，所以亂舞奧義發動後不必急於行動，應盡量與對手保持密着狀態，然後以上中和下中段攻擊擾亂對手令其失陷，此外以跳躍起上連續攻擊，對於下中段攻擊難以混淆的對手有出其不意之效果。還有，雪的霜華、鷲塚慶一郎的虛空殺、天野漂的桂馬之高上等對空技，在版邊時有空中連擊之效果。

「技」劍質除了連殺斬之外，最大特徵便是亂舞奧義。連殺斬限制輕斬、重斬和必殺技之間的順序，而亂舞奧義則除消此條限制，令連續技組合有着大幅度的變化。



■空中攻擊『一』→＋A・A・A・B（連殺斬）『一』亂舞奧義發動『一』→＋B×5～6（遠距離重斬×5～6）『一』→＋A・A・A・B（連殺斬）『一』各種必殺技或超奧義

續・角色解說

ROMANCING WANDERER～江戶之喧嘩櫻～

我流喧嘩矢倉＋男前・天野 漂

全技指令表

手持武器時	
必殺技	
居飛車穴熊“九手詰”	A 掣連打
穴熊之脱褌	居飛車穴熊中↓↘→＋B
必至	→↘↓↙←＋B
必至～詰！	輸入必至後按着 B 掣
高飛車	→↘↓↙←＋C
將棋倒	近敵時↘↘＋C
桂馬之高上	→↓↘＋C
昇華對應必殺技	
雀刺	→↙→＋A or B
超奧義	
盤上此之一手“金”	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB 同按
潛在奧義	
盤上此之一手“角行”	→↘↓↙←→↘↓↙←＋A
盤上此之一手“飛車”	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
徒手時	
必殺技	
居飛車穴熊“三手詰”	A 掣連打
將棋倒	近敵時↘↘＋C
桂馬之高上	→↓↘＋C

CANCEL 表

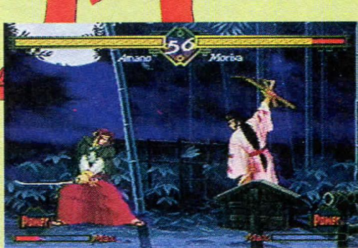
＊CANCEL表、連殺斬表中，「C」表示能CANCEL、「HC」表示於擊中時能CANCEL、「GC」表示於對手防禦時能CANCEL、「×」則表示不能CANCEL。

	力	技		力	技
站立 A	HC	C	站立 C	C	C
蹲下 A	×	C	蹲下 C	×	C
←＋A	×	C	→＋C	×	×
站立 B	HC	C	↘＋C	HC	C
蹲下 B	×／	HC C	防禦彈（D）	×	×
→＋B	×／×	×／×	B＋C	×	GC

各技解說



■空中B或站立B攻擊落空時會出現硬直時間，然而以「←＋B」作攻擊則能將硬直時間縮短



■與雪同樣能儲擊DOWN攻擊，但威力亦不變

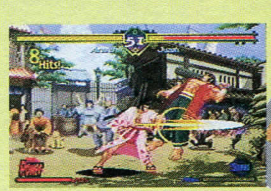
居飛車穴熊“九手詰”、“三手詰”

居飛車穴熊“九手詰”，是以木刀亂打的多段連打技，其起動意外地快，宜於輕攻擊CANCEL連續使用，但由於連續性並不穩定，所以在一定距離外，會讓對手回復防禦狀態，亦可能被其防禦彈反擊。徒手時的“三手詰”，是由刺拳和鈎拳所組成，空隙較少，配合目押和連打能造成無限HIT連續技，詳情請參閱劍質講座中的連續技介紹。



穴熊之脱褌

居飛車穴熊“九手詰”之追加攻擊，由於“九手詰”連續擊中至終並不容易，實用價值因而不大，反之其中段攻擊屬性的判定，則倒為有效。



必至

從後方以木刀向前砍擊之必殺技，攻擊發動時間慢，而起動至收式硬直時間長，但擊中對手後能以輕斬作追打，然後接駁各種必殺技狙擊。



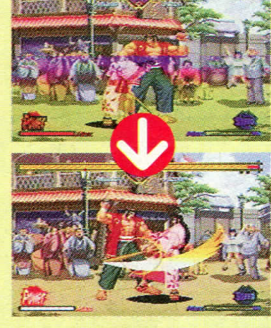
必至～詰！

在輸入必至後按掣儲擊，將其攻擊力大幅提昇，成為不能防禦的必殺技，起動時間慢，亦不易擊中對手。



高飛車

以挑發姿態的當身反擊系必殺技，形式與山崎龍二的SADOMASOCHISM類同，能對應上中段攻擊，擊中對手後亦能以雀刺等作追打攻擊。



將棋倒

以頭鎚作三回連續叩擊的指令投，投技判定距離範圍大，可於前衝中作出其不意之攻擊，亦能於近距離時通常技後使用。



桂馬之高上

於短距離以上鈎拳前衝製造氣勁的必殺技，持有倍返一定飛道具的能力，而判定時間則較短，起動快，但硬直時間長，被對手防禦後易受反擊，較適合作對空技之用。



雀刺

以木刀高速刺擊之中距離突進技，是為昇華對應必殺技，亦是天野漂的主要攻擊。輕雀刺起動快，硬直時間短，被擋格後不易受反擊，適合輕攻擊CANCEL作連續技使用；重雀刺起動則較慢，硬直時間亦較輕雀刺為長，但攻擊力比輕雀刺大。當中輕、重雀刺均持有令對手倒地狀態的效果，能以DOWN攻擊和昇華超奧義盤上此之一手“金”作追打，亦適用於輕斬和高飛車後作連續技狙擊。



盤上此之一手“金”

超奧義，以將棋之駒“金”作為武器投向地上擊起火柱，是為中段技，由於起動時間慢，所以不能作通常技CANCEL往連續技組合，而且硬直時間頗長，限制於先讀對手的超奧義。在「力」劍質狀態中，主要以雀刺昇華連續技使用，威力大，能扭轉局勢，若配合高飛車往雀刺後使用，有意想不到之效果。



盤上此之一手“角行”

以將棋之駒“角行”作為武器向斜上方投出，是為飛道具系的潛在奧義，起動時間慢，所需和硬直時間亦頗長，不適合於連續技使用，攻擊力雖大，但由於先讀性太強，所以效果不大。



盤上此之一手“飛車”

其之二的潛在奧義，以將棋之駒“飛車”作為武器投向前方，形式大致上與“飛車”相同，但於空中卻不能防禦。



劍質講座

「力」劍質・連續技

其之一

空中C『→』站立A『→』輕雀刺/ 桂馬之高上『→』DOWN攻擊



其之二

必至『→』站立A『→』各種必殺技



其之三

徒手時居飛車穴熊“三手詰”(×α)



昇華連續

其之一

高飛車『→』雀刺『→』昇華 盤上此之一手“金”



其之二

必至～詰！『→』昇華 盤上此之一手“金”



「技」劍質・連續技

其之一

空中C『→』站立A『→』輕雀刺/ 桂馬之高上『→』DOWN攻擊

其之二

必至『→』站立A『→』各種必殺技

其之三

徒手時居飛車穴熊“三手詰”(×α)

其之四

必至～詰！『→』盤上此之一手“金”



亂舞連續

空中C『→』蹲下A・←+B・蹲下A・蹲下B(1 HIT)『→』強雀刺/ 亂舞奧義發動『→』雀刺(×6)『→』居飛車穴熊“九手詰”